

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 17.10.2023 10:44:13
Уникальный идентификатор документа:
f498e59e83f65dd7c7ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

УТВЕРЖДАЮ

Ректор



М.В. Усынин

«29» мая 2023 г.

**ФОНД
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО
КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

3D-МОДЕЛИРОВАНИЕ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Графический дизайн

Квалификация выпускника: Бакалавр

Год набора - 2020

Автор-составитель: Турковский А.А.

Челябинск 2023

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.....	3
2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания	7
3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы	10
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы	14

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ С УКАЗАНИЕМ ЭТАПОВ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины 3D-Моделирование направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОПК-4 Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	ОПК-4.1. Основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; приемы организации элементов текста; способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; графические пакеты компьютерных программ в дизайне; принципы работы программы; критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения;
	ОПК-4.2. Создавать шрифтовые композиций на плоскости согласно поставленным задачам; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне;
	ОПК-4.3. Методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; современной шрифтовой культурой; композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.
ПК-5 Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	ПК-5.1. Основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; принципы и закономерности формообразования;
	ПК-5.2. Грамотно работать с чертежами будущего объекта; применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов; ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; самостоятельно выбирать необходимый

	материал для решения тех или иных конструкторских задач;
	ПК-5.3. навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды).
ПК-6 Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	ПК-6.1. Основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта; современные проектные методы; возможности компьютера как инструмента проектирования; информационные технологии в различных сферах дизайн-деятельности;
	ПК-6.2. Применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта;
	ПК-6.3. Информационными технологиями в дизайне; навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях.

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	ОПК-4	Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	<p><i>1 Этап - Знать:</i></p> <p>ОПК-4.1. Основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; приемы организации элементов текста; способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; графические пакеты компьютерных программ в дизайне; принципы работы программы; критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения;</p>
			<p><i>2 Этап - Уметь:</i></p> <p>ОПК-4.2. Создавать шрифтовые композиции на плоскости согласно поставленным задачам; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; ис-</p>

			<p>пользовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-4.3. Методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; современной шрифтовой культурой; композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.</p>
2.	ПК-5	Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-5.1. Основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; принципы и закономерности формообразования;</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-5.2. Грамотно работать с чертежами будущего объекта; применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов; ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных конструкторских задач;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-5.3. навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды).</p>
3.	ПК-6	Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-6.1. Основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта; современные проектные методы; возможности компьютера как инструмента проектирования; информационные технологии в различных сферах дизайнерской деятельности;</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-6.2. Применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта;</p>

			<p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-6.3. Информационными технологиями в дизайне; навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях.</p>
4.	ОПК-4	Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-4.1. Основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; приемы организации элементов текста; способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; графические пакеты компьютерных программ в дизайне; принципы работы программы; критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения;</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-4.2. Создавать шрифтовые композиции на плоскости согласно поставленным задачам; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-4.3. Методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; современной шрифтовой культурой; композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.</p>

2. ПОКАЗАТЕЛИ И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Критерии оценивания компетенций на различных этапах формирования	Шкала оценивания
1.	ОПК-4	Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-4.1. Основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; приемы организации элементов текста; способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; графические пакеты компьютерных программ в дизайне; принципы работы программы; критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения;</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-4.2. Создавать шрифтовые композиции на плоскости согласно поставленным задачам; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информацией между различными программными средствами; использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне;</p>	<p>Экзамен Оценка «Отлично»: 1. Глубокое и прочное усвоение программного материала. 2. Правильная формулировка основных понятий и определений. 3. Знание основ композиции и цветоведения 4. Владение навыками скетчинга 5. Умение рендерить объекты в указанной стилистике 6. Безошибочное выполнение практического задания. 7. Умение выделить главное, четко сформулировать выводы. 8. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы. Оценка «Хорошо»:</p>

			<p><i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-4.3. Методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; современной шрифтовой культурой; композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.</p>	<p>1. Хорошее знание программного материала. 2. Наличие незначительных неточностей при употреблении терминов, определений. 3. Владение навыками композиции, цветоведения и скетчинга 4. Негрубая ошибка при выполнении практического задания. 5. Недостаточно полное раскрытие в отчете конструкторской или технологической части. 6. Правильные ответы на дополнительные вопросы. Оценка «Удовлетворительно»: 1. Поверхностное усвоение программного материала. 2. Наличие неточностей в употреблении терминов, определений. 3. Недостаточно полное о работе с цветом, композицией и формой 4. Неумение четко</p>
2.	ПК-5	Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-5.1. Основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; принципы и закономерности формообразования;</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-5.2. Грамотно работать с чертежами будущего объекта; применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов; ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных конструкторских задач;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-5.3. навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды).</p>	
3	ПК-6	Способность применять современные технологии, требуемые	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-6.1. Основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта; современные проектные методы; возможности компьютера как инструмента проектирования; информационные технологии в различных сферах дизайн-</p>	

		при реализации дизайн-проекта на практике	деятельности;	сформулировать выводы. 5. Грубая ошибка в практическом задании. 6. Неточные ответы на дополнительные вопросы. Оценка «Неудовлетворительно»: 1. Незнание значительной части программного материала. 2. Неспособность работать с цветом, композицией и формой 3. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения. 4. Грубые ошибки при выполнении практического задания. 5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.
			2 Этап - Уметь: ПК-6.2. Применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта;	
			3 Этап - Владеть: ПК-6.3. Информационными технологиями в дизайне; навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях.	
4.	ОПК-4	Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	1 Этап - Знать: ОПК-4.1. Основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; приемы организации элементов текста; способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; графические пакеты компьютерных программ в дизайне; принципы работы программы; критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения; 2 Этап - Уметь: ОПК-4.2. Создавать шрифтовые композиции на плоскости согласно поставленным задачам; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; выбирать и рационально использовать	

			<p>конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-4.3. Методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; современной шрифтовой культурой; композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.</p>	
--	--	--	---	--

3. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Практические задания

Раздел 1. Введение в полигональное моделирование

Тема 1.1 Полигональное моделирование

Задание: провести аналитическую работу для проекта по разработке графики для изометрического кликера.

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, собирать рефборды для дальнейшей работы.

Задачи:

- Выбрать сеттинг* игры из предложенных
- Проанализировать аналогичные проекты
- Собрать референсы на стиль
- Собрать референсы форм
- Собрать цветовые референсы
- Оформить одним рефбордом с понятной логикой подачи информации

* **Сёттинг** — среда, в которой происходит действие; место, время и условия действия.

Тема 1.2 Точное моделирование

Задание: провести аналитическую работу для проекта по разработке графики для изометрического кликера.

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, собирать рефборды для дальнейшей работы.

Задачи:

- Выбрать сеттинг* игры из предложенных
- Проанализировать аналогичные проекты
- Собрать референсы на стиль
- Собрать референсы форм
- Собрать цветовые референсы
- Оформить одним рефбордом с понятной логикой подачи информации

Раздел III. ИНСТРУМЕНТЫ СОЗДАНИЯ UV-РАЗВЕРТКИ

Тема 3.1. UV-развертки

Задание: создание 3d и 2d развертки используя все инструменты создания UV-развертки

Цель: научить делать развертку. Узнать, что такое UV маппинг (развертка), зачем он нужен и из каких этапов состоит.

Задачи:

• Работать в различных техниках оптимизации UV и повышения качества картинки в целом. Такие как:

- Оверлапы
- Симметрия
- Тримы
- Тайлы
- Атласы

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические индивидуальные задания (лабораторная работа)

Раздел II. ИНСТРУМЕНТЫ ПОЛИГОНАЛЬНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ

Тема 2.1 Базовые инструменты полигонального моделирования

Технология работ:

1. Понятие Editable Poly
2. Работа с полигонами:
 - Selection
 - Soft Selection
 - Edit Vertices
 - Edit Edges
 - Edit Borders
 - Edit Polygons

- Edit Geometry
- 3. Решение распространенных проблем
- 4. Как посчитать полигоны в 3ds Max
- 5. Что делать, если не выделяются полигоны в 3ds Max
- 6. Как уменьшить количество полигонов в 3ds Max

Тема 2.2. Нормали / Сглаживание

Технология работ:

1. Использовать для сглаживания поверхностных сеток и сохранить объем. Методом сглаживания в нуль-пространстве (null-space smoothing)
2. Использовать сглаживание на основе нечетких векторных медиан (Fuzzy Vector Median-Based Surface Smoothing)
3. Решить проблему отображения исходной структурной сетки возле границы до и после сглаживания с использованием алгоритма сглаживания в нуль-пространстве

Тема 2.3. Расширенные инструменты полигонального моделирования

Технология работ:

Создание модели рабочего места используя следующие инструменты:

1. Инструмент Bevel.
2. Инструмент Inset.
3. Инструмент Chamfer.
4. Инструмент Connect.
5. Инструмент Bridge.
6. Моделирование формы стакана.
7. Инструменты управления вершинами.
8. Инструмент Slice Plane.
9. Использование модификатора на части модели.
10. Инструмент Weld.
11. Топология.
12. Исправление топологии, инструмент Cut.
13. Примеры исправления триангуляции.
14. Анализ начала моделирования.
15. Усложнение модели, изменение топологии.
17. Пример нестандартной топологии. Инструмент Attach.
18. Использование инструмента Scale в моделировании.
19. Модификатор Symmetry.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

ЗАДАНИЯ ДЛЯ ЗАЧЕТА

Зачет по данной дисциплине проходит в виде публичной защиты с презентацией семестрового проекта.

Раздел 1. ВВЕДЕНИЕ В ПОЛИГОНАЛЬНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ

Работа над подачей и защитой проекта:

1. Необходимо собрать все скетчи и готовые изображения игровых элементов и скомпоновать их в кейс.

2. Подачу можно разделить на блоки: Полигональное моделирование. Типы данных. Объект. Данные. Компоненты меша. Вершины/Рёбра/Полигоны. Параметры компонентов. Координаты, нормаль. Ориентация трансформаций. Глобальные. Локальные. По нормальям и т.д. Трансформация пивота. Set Origin. Cursor Transform. Привязка. Вертексы. Ребра. Полигоны. Пропорциональное редактирование.

3. Подготовить презентацию для защиты проекта. В презентации озвучить выбранные скетчи с картой, поиски форм для объектов – все что было разработано. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

Раздел II. ИНСТРУМЕНТЫ ПОЛИГОНАЛЬНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ

Работа над подачей и защитой проекта:

1. Необходимо собрать все скетчи, наброски по фонам, персонажам, пропсам и другим элементам и сделать интересное оформление для подачи проекта.

2. Подачу можно разделить на блоки: Базовые инструменты полигонального моделирования. Extrude. Inset. Bevel. Loop Cut. Merge. Bridge. Split. Сглаживание модели. Shade Flat. Shade Smooth. Продвинутая работа с нормальями: Normal Weights. Sharps

3. Подготовить презентацию для защиты проекта. В презентации озвучить выбранные скетчи с картой, поиски форм для объектов – все что было разработано. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

Раздел III. ИНСТРУМЕНТЫ СОЗДАНИЯ UV-РАЗВЕРТКИ

Работа над подачей и защитой проекта:

1. Оформить подачу проекта с UV-разверткой.

2. Подачу можно разделить на блоки: UV-развертки. Концепция UV-развертки.

Инструменты создания UV-развертки

3. Разработать ролик для продвижения.

4. Разработать ролик с демонстрацией игрового процесса.

5. Подготовить презентацию для защиты проекта. В презентации озвучить используемые инструменты создания UV-развертки – все что было разработано. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

ЗАДАНИЯ ДЛЯ ЭКЗАМЕНА

Экзамен по данной дисциплине проходит в виде публичной защиты с презентацией семейного проекта.

РАЗДЕЛ VI. РЕТОПОЛОГИЯ

Работа над подачей и защитой проекта:

1. Оформить подачу проекта.

2. Подачу можно разделить на блоки: Что такое ретопология. Экспорт скульпта из ZBrush. Ретопология в Maya.

3. Разработать ролик с демонстрацией всего процесса.

4. Подготовить презентацию для защиты проекта. Все что было разработано. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

РАЗДЕЛ VII. ЗАГРУЗКА 3D МОДЕЛЕЙ В ДВИЖОК UNREAL ENGINE

Работа над подачей и защитой проекта:

5. Оформить подачу проекта.

6. Подачу можно разделить на блоки: Импорт 3d-модели. Импорт и настройка текстур и материалов. Импорт анимаций. Настройка камеры и освещения. Загрузка 3d-моделей в движок Unreal Engine

7. Подготовить презентацию для защиты проекта. Все что было разработано. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Критерии оценивания практических заданий

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	тема проекта раскрыта полностью, составлена презентация;
«хорошо»	тема проекта раскрыта полностью, отсутствует презентация;
«удовлетворительно»	тема проекта раскрыта не полностью, отсутствует презентация;
«неудовлетворительно»	задание не выполнено.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Критерии оценивания лабораторных работ

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	все задания выполнены в полном объеме и правильно;
«хорошо»	все задания выполнены в полном объеме, но имеются неточности;
«удовлетворительно»	задания выполнены не в полном объеме (больше 60%)
«неудовлетворительно»	задания не выполнены

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Экзамен по дисциплине «3D-Моделирование»

Критерии оценивания знаний на экзамене

Оценка «ОТЛИЧНО»:

1. Глубокое и прочное усвоение программного материала.
2. Правильная формулировка основных понятий и определений.
3. Знание основ композиции и цветоведения
4. Владение навыками скетчинга
5. Умение рендерить объекты в указанной стилистике
6. Безошибочное выполнение практического задания.
7. Умение выделить главное, четко сформулировать выводы.
8. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «ХОРОШО»:

1. Хорошее знание программного материала.
2. Наличие незначительных неточностей при употреблении терминов, определений.
3. Владение навыками композиции, цветоведения и скетчинга
4. Негрубая ошибка при выполнении практического задания.
5. Недостаточно полное раскрытие в отчете конструкторской или технологической части.
6. Правильные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

1. Поверхностное усвоение программного материала.
2. Наличие неточностей в употреблении терминов, определений.
3. Недостаточно полное о работе с цветом, композицией и формой
4. Неумение четко сформулировать выводы.
5. Грубая ошибка в практическом задании.
6. Неточные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

1. Незнание значительной части программного материала.
2. Неспособность работать с цветом, композицией и формой
3. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.
4. Грубые ошибки при выполнении практического задания.
5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.

Критерия оценивания на зачете

Критерии оценивания итогового задания (зачет)

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
Зачтено	Обучающийся выполнил все практические задания семестра и самостоятельные работы. Верное композиционное размещение на листе бумаги. Недостаточно выразительно переданы объем и форма предметов. Незначительные нарушения целостного восприятия изображаемого.
Не зачтено	Обучающийся не выполнил практические задания семестра и самостоятельные работы, предоставил не полный состав практических работ и заданий. Неверно найденное композиционное решение на листе бумаги. Невыразительно переданы объем и форма предметов.